
Games
for Windows
CRYSIS
CRYTEK
EA

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

REGLES A RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

INSTALLER ET JOUER AU JEU

UTILISATION PAR DISQUE

Pour installer le jeu, insérez le disque dans le lecteur de disque et suivez les instructions à l'écran.

Après avoir installé le jeu, vous pouvez le lancer par son menu de démarrage automatique ou en cliquant sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur PROGRAMMES (ou TOUS LES PROGRAMMES) et en sélectionnant le dossier correspondant à votre jeu.

UTILISATION PAR EA STORE™

Vous pouvez accéder aux instructions de téléchargement dans la section Service Consommateur du logiciel EA Store.

- Une fois que le jeu a été téléchargé par le gestionnaire de téléchargement d'EA, une icône d'installation apparaît. Cliquez sur cette icône et suivez les instructions à l'écran.
- Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du gestionnaire de téléchargement d'EA.

  Remarque : pour jouer, certains titres nécessitent un pseudo (ainsi qu'une licence DRM) qui doivent être activés par le biais du gestionnaire de téléchargement d'EA.

TABLE DES MATIERES

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. C'est à la fois facile et rapide !

Vous pouvez enregistrer le jeu pendant l'installation ou en utilisant le lien d'enregistrement électronique qui se trouve dans le menu DEMARRER du jeu. Vous pouvez également vous rendre dès maintenant sur notre site Internet sur **www.gamereg.ea.com** (site en anglais) pour vous enregistrer.

> **Remarque :** en enregistrant ce jeu dans votre compte de membre EA, une copie du numéro de série est enregistrée dans les détails de «Mon compte» EA afin que vous puissiez le retrouver plus tard.

RENSEIGNEMENTS SUR LA MISSION

Confidentiel

Contexte :

Arrêt inexpliqué des communications avec une équipe d'archéologues américains basée sur une île de la mer des Philippines. La dernière transmission du chef d'équipe, le Dr Rosenthal, fait état d'une invasion de l'île par les forces de l'Armée Populaire de Corée, laquelle aurait pris le contrôle de l'île.

Situation en cours :

Cause de l'intervention de l'APC inconnue, aucun élément ne laissait présager une poussée expansionniste dans cette zone. Scénarios envisagés : les fouilles archéologiques ont débouché sur une découverte que l'APC entend saisir ; les ressortissants américains ont été pris en otages et l'APC va demander une rançon ; l'APC veut s'adjuger du personnel qualifié pour un projet tenu secret.

Action autorisée :

Pour le moment, il faut à tout prix éviter d'entrer officiellement en conflit avec l'APC. L'option privilégiée est une opération secrète d'infiltration menée par les Forces spéciales munies de nanocombinaisons afin de faire face à l'adversité. Objectif principal : localiser et évacuer les otages. Objectif secondaire : faire un compte rendu détaillé et établir la cause de l'intervention coréenne.

Status : Approuvé.



TOUTES LES COMMANDES

Vous pouvez jouer à *Crysis®* en utilisant le clavier et la souris, ou bien avec une manette Xbox 360.

> **Remarque :** vous pouvez personnaliser les commandes du clavier et de la souris. Pour modifier l'une des commandes par défaut indiquées ci-dessous, sélectionnez OPTIONS>REGLAGE SOURIS & CLAVIER dans le menu principal, puis sélectionnez un onglet. Cliquez sur la touche à modifier, puis, à l'invite, entrez la nouvelle touche que vous souhaitez assigner.

CLAVIER ET SOURIS

REGARDER/SE DEPLACER

Action	Clavier & souris
Avancer	**Z**
Reculer	**S**
Pas à gauche/droite	**Q/D**
Se pencher à gauche/à droite	**A/E**
Se lever/Sauter	**BARRE D'ESPACEMENT**
Accélérer	**MAJ+Z**
S'accroupir	**CTRL gauche**
Se coucher	**W**
Vision nocturne	**I**

ARMES

Action	Commande
Tirer	**Souris 1**
Zoom/Tir Alt/Vue	**Souris 2**
Mode de tir	**X**
Recharger	**R**
Lâcher l'arme	**J**
Jumelles	**B**
Menu de personnalisation des armes	**C/**maintenir le bouton **souris 3** et sélectionner l'icône de l'arme **(voir p. 18)**
Arme suivante/précédente	**Roulette de la souris ⇳**
Attaque mêlée/Arme d'attaque mêlée	**Souris 1/T**
Lancer une grenade	**G**
Changer de type de grenade	**H**
Changer d'arme (courte portée)	**1**
Changer d'arme (assaut)	**2**
Changer d'explosif	**3**
Changer de mode (nanocombinaison)	**4**
Changer d'équipement (en Multijoueur uniquement)	**5**

INTERACTION

Action	Commande
Interagir/Entrer/Sortir	**F**
Sauvegarde rapide (en Solo uniquement)	**F5**
Chargement rapide (en Solo uniquement)	**F8**
Charger la dernière sauvegarde	**F9**
Menu combinaison rapide	**Souris 3/V**
Ouvrir/Fermer carte	**M**
Ouvrir/Fermer objectifs (en Solo uniquement)	**TAB**
Ouvrir le menu Pause	**Echap**

INTERACTION EN MULTIJOUEUR

Commencer/Terminer discussion vocale	**ALT** (appuyer longuement)
Commandes radio	**F5 à F8 + touche numérique**
Ouvrir/Fermer le menu d'achat	**P**
Acheter des munitions	**.**
Ouvrir/Fermer tableau de score	**TAB** (appuyer longuement)
Voir tous les objectifs 3D	**O** (appuyer longuement)
Commencer/Terminer discussion d'équipe	**U/ENTREE**
Commencer/Terminer discussion pour tous	**Y/ENTREE**
Envoyer un message de discussion	**ENTREE**

VEHICULES

COMMANDES GENERALES POUR VEHICULES

Action	Commande
Passer sur siège du pilote	**1**
Passer sur siège du mitrailleur	**2**
Changer de siège passager	**3**
Passer en vue troisième personne	**F1**
Zoom avant/arrière	**Roulette de la souris ⇳**
Avertisseur	**H**
Phares	**L**
Arme principale/secondaire (si disponible)	**Souris 1/Souris 2**

VEHICULES TERRESTRES/NAVALS

Action	Commande
Accélérer/Marche avant	**Z**
Ralentir/Marche arrière	**S**
Tourner à gauche	**Q**
Tourner à droite	**D**
Freiner	**BARRE D'ESPACEMENT**
Turbo	**MAJ**

HELICOPTERE

Action	Commande
Allumer moteur	**Z**
Eteindre moteur	**S**
Incliner vers la gauche/droite	**Q/D**
Tourner/Altitude	**Souris**
Postcombustion	**MAJ gauche**

ADAV

Action	Commande
Accélérer/Marche avant	**Z**
Décélérer/Marche arrière	**S**
Se diriger	**Souris ⇳/⇔**
Se décaler à gauche/droite	**Q/D**
Incliner vers la gauche/droite	**A/E**
S'élever	**BARRE D'ESPACEMENT**
Descendre	**CTRL gauche**
Postcombustion	**MAJ gauche**

MANETTE XBOX 360

Remarque : pour jouer avec une manette Xbox 360, vous devez installer le logiciel Manette Xbox 360 pour Windows. Pour de plus amples informations, rendez-vous à l'adresse : **http://support.microsoft.com/kb/906347** (site en anglais)

COMMANDES DU JOUEUR



- Pour activer les options Forcer retour et Commandes viseur inversées, sélectionnez OPTIONS>REGLAGE MANETTE dans le menu principal ou le menu Pause, puis cliquez sur les cases correspondantes.

COMMANDES DES VEHICULES



CONFIGURATION DU JEU

Pour partir en mission avec les Forces spéciales, sélectionnez SOLO dans le menu principal, puis NOUVELLE PARTIE. Choisissez un niveau de difficulté (FACILE, NORMAL, DIFFICILE ou DELTA), puis validez en appuyant sur JOUER.

- Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez CHARGER UNE PARTIE.
- Pour en savoir plus sur le jeu en Multijoueur, consultez la rubrique ***Multijoueur*, p. 22**.

  Astuce : si vous souhaitez changer le niveau de difficulté en cours de partie, appuyez sur Echap pour ouvrir le menu Pause, puis choisissez OPTIONS>PARAMETRES DE JEU et sélectionnez un autre niveau de difficulté dans le menu déroulant.

PROFIL UTILISATEUR

Créez un profil utilisateur pour conserver vos données. Sélectionnez PROFIL, puis NOUVEAU PROFIL. Entrez le nom d'utilisateur de votre choix, puis cliquez sur SAUVEGARDER LE PROFIL.

- Pour charger un profil existant, sélectionnez GESTION PROFILS, puis cliquez sur le nom d'utilisateur ou le profil que vous désirez charger. Sélectionnez CHARGER pour charger le profil et retourner au menu principal.

  Remarque : si vous ne donnez pas de nom à votre profil, un nom lui sera octroyé par défaut. Les sauvegardes effectuées dans un profil utilisateur ne sont pas accessibles dans un autre profil utilisateur.

  Remarque : pour en savoir plus sur les changements d'options du jeu, consultez la rubrique correspondante, **p. 21**.

Vous allez parcourir différents terrains potentiellement hostiles pour remplir votre mission, sur différents niveaux :

Contact :	Contact
Recovery :	Récupération
Relic :	Relique
Assault :	Assaut
Onslaught :	Attaque
Awakening :	Réveil
Core :	Cœur
Paradise Lost :	Paradis perdu
Exodus :	Exode
Ascension :	Ascension
Reckoning :	Jugement

Assurez-vous que vous êtes prêt à relever les différents défis en consultant la section Briefing sur l'équipement et la nanocombinaison (voir p. 9).

BRIEFING SUR L'EQUIPEMENT ET LA NANOCOMBINAISON



ATH

La nanocombinaison d'ultra-haute technologie est l'arme secrète des Forces spéciales américaines et garantit à leurs membres une gamme de capacités incroyables. La combinaison dispose d'une interface (ATH) reliée par satellite pour afficher toutes les informations tactiques essentielles sous les yeux des soldats.



Viseur de l'arme

Arme sélectionnée

Balles restantes dans le chargeur

Balles restantes en dehors du chargeur actuel

Nombre de grenades

Radar tactique et jauges de menace (voir p. 11)

Statut de la nanocombinaison (consulter la rubrique *Personnalisation de la nanocombinaison*, p. 13)

RADAR TACTIQUE ET JAUGES DE MENACE

Une bonne tactique furtive est la clé du succès pour une mission d'infiltration. Evaluez la situation et le degré de menace pour ne pas vous faire repérer.



Le radar tactique met en surbrillance les objectifs ou les unités à proximité :

- Les objectifs sont indiqués par des points verts (objectifs principaux) ou jaunes (objectifs secondaires).
- Tous les protagonistes sont surmontés d'une flèche indiquant la direction de leur déplacement. Les alliés apparaissent en bleu, les soldats ennemis identifiés à l'aide des jumelles en rouge (voir la rubrique *Jumelles*, p. 12).

  Astuce : les ennemis en état d'alerte (flèches jaunes) ou au combat (flèches rouges clignotantes) apparaissent sur votre radar tactique, même si vous ne les avez pas reconnus. Les véhicules identifiés sont signalés en blanc.

ANALYSE DE LA MENACE

Votre ATH affiche deux variables : le risque d'être repéré et le niveau d'alerte de l'ennemi.

- Le risque de détection est indiqué par un point d'exclamation qui apparaît, grossit et passe graduellement du vert au jaune, puis au rouge : vous devenez de plus en plus visible et avez donc plus de risques de vous faire repérer.
- Si la jauge d'alerte de l'ennemi se remplit, accélérez le mouvement avant d'être repéré ou éloignez-vous de votre position.

DETECTION DE PROJECTILES

L'analyse instantanée d'approche de projectiles permet à la nanocombinaison de localiser l'endroit où est posté l'ennemi qui tire ce projectile, pour des représailles que vous ciblerez plus précisément. Restez attentif à la barre rouge de l'ATH, qui indique d'où provient l'attaque.

JUMELLES

Utilisez les jumelles pour localiser les unités ennemies et pouvoir suivre leurs déplacements sur le radar tactique et la carte stratégique. Appuyez sur **B** pour utiliser les jumelles et ajustez le zoom avec la roulette de la souris. Tous les soldats ou unités ennemis visibles dans un rayon de 100 mètres sont automatiquement mis en évidence dans votre champ de vision.

- Une couleur (vert par défaut) de votre ATH signale les ennemis qui n'ont pas perçu votre présence.
- Le jaune indique que leur état d'alerte est passé à suspicieux et qu'ils fouillent la zone.
- Le rouge montre que l'ennemi est sur le pied de guerre, s'il n'a pas déjà engagé le combat.

Vous pouvez suivre vos ennemis à la trace sur la carte stratégique et le radar tactique. Pour cela, verrouillez-les à l'aide des jumelles. Une fois que vous avez une vue dégagée d'une unité, centrez le viseur sur elle afin de verrouiller la position de cette unité : l'affichage clignote en blanc, ce qui signifie que l'unité est désormais pistée en temps réel. Vous pouvez verrouiller des véhicules de la même manière, mais sans les couleurs du niveau d'alerte. Toutes les unités restent verrouillées jusqu'à ce qu'elles soient abattues ou détruites.

Astuce : les unités sont verrouillées **automatiquement** en niveaux de difficulté Facile et Normal si elles fouillent la zone, si elles sont en état d'alerte ou si elles font feu.

- Les flèches bleues vous indiquent la position d'unités alliées.
- La direction de votre prochain objectif est indiquée par une flèche blanche. Le lieu de votre objectif actuel apparaît sous la forme d'un diamant vert comprenant un cercle jaune en son centre : placez le viseur des jumelles dessus pour voir le nom du lieu de l'objectif et la distance qui vous en sépare.

Astuce : quand le soutien aérien est disponible, utilisez le viseur des jumelles pour verrouiller les cibles à abattre.

INFORMATIONS SUR LA MISSION

OBJECTIFS

A mesure que votre mission progresse, vos données et vos objectifs sont mis à jour. Appuyez sur **TAB** pour afficher les Objectifs et la Carte stratégique (voir ci-dessous) afin de passer en revue le dernier compte rendu de la situation et les dernières informations sur votre mission.

CARTE STRATEGIQUE

Appuyez sur **?** pour afficher la Carte stratégique de l'ATH. Orientez la roulette de la souris ⇳ pour faire un zoom avant/arrière, et cliquez longuement sur le bouton droit de la souris pour parcourir la carte. Non seulement vous disposez d'une carte en relief de la zone, mais vous distinguez en outre les lieux de mission importants (points verts), votre position (flèche orange), vos alliés (flèches bleues) et les unités ennemies (flèches rouges/icônes de véhicules).

Astuce : les stations de brouillage de l'APC perturbent vos moyens de communication, ce qui réduit l'efficacité de la carte et du radar. Désactivez les brouilleurs coréens pour rétablir vos transmissions satellites.

PERSONNALISATION DE LA NANOCOMBINAISON



Choisissez quel mode de la nanocombinaison (Vitesse, Force, Armure ou Camouflage) vous souhaitez alimenter pour augmenter vos capacités et vous adapter à chaque situation. L'énergie de la nanocombinaison est épuisée mais se régénère avec le temps. La vitesse de régression et de régénération peut varier en fonction du mode choisi et de votre situation.

VITESSE

Une injection de nanoagents dans votre système sanguin vous permet de vous déplacer deux fois plus vite qu'un être humain normalement constitué. Vous marchez plus vite sans pomper d'énergie à la combinaison mais, lorsque vous courez (appuyer longuement sur **MAJ gauche**), le niveau d'énergie chute lourdement, limitant ainsi le laps de temps où vous pouvez courir à toute vitesse.

FORCE

Ce mode vous propose d'être deux fois plus fort que n'importe quel autre homme. L'exosquelette musculaire de votre nanocombinaison s'active et vous permet de soulever et de lancer des objets lourds, de sauter plus haut, de causer davantage de dégâts en attaque mêlée et de stabiliser votre arme pour mieux viser et ne pas être perturbé par son recul. Bien entendu, toutes ces fonctions sont alimentées par l'énergie de la combinaison.

ARMURE

L'énergie de la nanocombinaison est dédiée à sa structure de défense en vue d'améliorer le niveau de protection de l'armure. Lorsque vous êtes touché, c'est l'énergie de la combinaison qui baisse, pas votre santé. Mais si l'énergie est épuisée, vous devenez vulnérable comme un simple mortel. Pour un maximum de sécurité, sélectionnez le mode Armure dans les situations extrêmes (lorsque vous sautez d'un point élevé ou que vous vous retrouvez au milieu d'une fusillade, par exemple).

CAMOUFLAGE

Un bouclier de camouflage très efficace est généré et vous rend virtuellement invisible. Malheureusement, ce bouclier requiert beaucoup d'énergie, c'est pourquoi il ne peut être utilisé que sur une période limitée. L'énergie nécessaire à maintenir un camouflage efficace quand vous êtes en mouvement limite d'autant plus cette période.

> **Attention :** si vous tirez alors que vous êtes en mode Camouflage, l'énergie de la combinaison s'épuise instantanément et vous redevenez visible sur-le-champ.

CHANGEMENT DE MODE



Il existe plusieurs moyens de sélectionner un mode :

- Appuyez sur **V** ou cliquez longuement sur la roulette de la souris pour ouvrir l'affichage de la nanocombinaison, puis sélectionnez un paramètre en orientant la souris ⇳/⇔.
- Appuyez sur **4** pour naviguer dans les modes sans devoir ouvrir le menu Combinaison.
- Si les raccourcis clavier sont activés (OPTIONS>REGLAGE SOURIS & CLAVIER>DIRECTION DU REGARD>RACC. COMBINAISON), vous pouvez changer de mode en opérant un double clic sur les commandes suivantes : accélérer (**MAJ gauche**) en mode Vitesse ; reculer (**S**) en mode Armure ; mêlée (**T**) en mode Force ; s'accroupir (**CTRL gauche**) en mode Camouflage.

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

Certaines fonctions d'assistance sont disponibles à tout moment : la nanocombinaison possède un système de respiration aquatique qui se déclenche automatiquement si vous vous retrouvez dans l'eau afin de vous aider à respirer pendant un laps de temps limité. Elle est également équipée d'un mode de vision nocturne (appuyez sur **I** pour l'activer ou la désactiver). Cette fonction est alimentée par une source d'énergie indépendante qui se vide rapidement. Une jauge de vision nocturne s'affiche en haut à droite de votre ATH pour indiquer le temps d'utilisation et l'énergie restants.

ARMES ET EQUIPEMENT

Pour maximiser votre efficacité au combat, choisissez l'arme la plus adaptée à vos objectifs, avec les munitions et les réglages appropriés. Elargissez votre arsenal en récupérant des armes supplémentaires pendant vos missions (voir liste ci-dessous). Vous pouvez ensuite utiliser des accessoires spécifiques afin de modifier vos armes (**voir p. 18**).

- Passez d'une arme à l'autre avec la roulette de la souris ou utilisez les raccourcis clavier ⇳ (voir ***Toutes les commandes>Armes*, p. 5**). Changez le type de grenade en appuyant sur **H**.
- Les forces de l'APC possèdent des armes exclusives : pour les obtenir, vous pouvez éliminer un ennemi, mais un raid sur une base adverse peut s'avérer encore plus productif.

PISTOLET

C'est le modèle de pistolet le plus avancé à l'heure actuelle. Son faible poids et sa simplicité d'utilisation vous permettent de doubler votre puissance de feu, car vous pouvez en prendre un dans chaque main.

Capacité du chargeur : 20



MITRAILLETTE



Une arme de courte portée d'une puissance de tir impressionnante. Ses possibilités de modification décuplent son potentiel.

Capacité du chargeur : 50

FUSIL DE CHASSE

Offre une puissance de tir dévastatrice à courte portée, malgré son poids très léger. Son mécanisme à pompe et son système avancé d'amortisseur de recul garantissent un tir rapide, régulier et précis.

Capacité des cartouches : 8



SCAR



Ce fusil d'assaut hybride est l'arme des Forces spéciales la plus avancée au monde. Léger mais puissant, le SCAR possède une gamme d'accessoires étendue, faisant de lui une arme d'une polyvalence exceptionnelle.

Capacité du chargeur : 40

FY71

Ce fusil d'assaut nord-coréen se caractérise par un maniement très simple, une puissance de feu modérée et des capacités de modification à fort potentiel. Même si le FY71 est moins efficace que le SCAR, l'abondance de ses munitions dans les zones contrôlées par l'APC en fait un choix très utile dans la plupart des missions.

Capacité du chargeur : 30



FUSIL DE PRECISION



Un fusil à lunette très efficace autorisant de nombreuses portées de tir et vous offrant des coups précis à toutes les distances. Vous pouvez utiliser un silencieux pour réduire le son très lourd de ses attaques, mais une position de tir sécurisée et une voie d'évacuation sont alors vitales.

Capacité du chargeur : 10

MITRAILLEUSE

Une arme imposante à tous les points de vue : sans l'augmentation de force offerte par la nanocombinaison, son maniement à la main serait tout simplement impossible. Dotée d'une puissance de feu mortelle, la mitraillette est un choix formidable pour nettoyer une zone hostile. Pour augmenter votre vitesse de déplacement et réduire le recul, passez la nanocombinaison en mode Force.

Capacité du chargeur : 500



FUSIL GAUSS



Ce fusil utilise des munitions électromagnétiques pour accélérer les projectiles à une vitesse proche de celle de la lumière. Arme de prédilection des snipers, le fusil Gauss peut éliminer des unités ennemies à longue portée..

Capacité du chargeur : 5

LANCE-MISSILES

Porté à l'épaule et équipé d'un système de guidage nouvelle génération, le lance-missiles peut détruire des chars, des hélicoptères ou toute autre unité ennemie se mettant en travers de votre chemin. Son poids rend les manoeuvres difficiles mais il peut s'utiliser en position couchée depuis une position de tir sécurisée. Le lance-missiles est préchargé : une fois que les trois missiles ont été tirés, vous devez en trouver un autre.

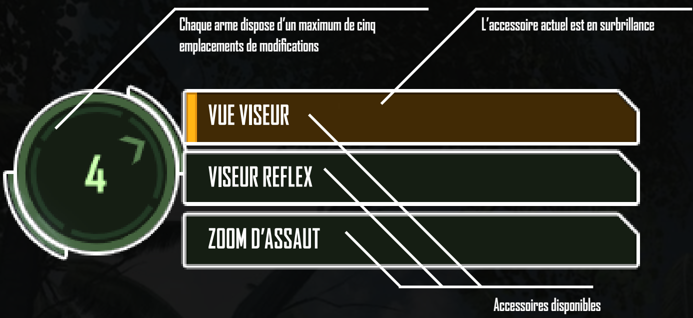
Missiles embarqués : 3



MODIFICATION DES ARMES

Modifiez vos armes en leur ajoutant des accessoires pour mieux répondre aux menaces ennemies. Votre kit de base inclut des silencieux et des viseurs interchangeables, mais les armes que vous trouverez en cours de route peuvent également vous apporter de nouveaux éléments. Les modifications possibles varient selon chaque arme, le SCAR offre par exemple des capacités de personnalisation étendues.

- Appuyez sur **C** ou sélectionnez l'icône Arme dans l'affichage de la nanocombinaison pour ouvrir ce menu. Appuyez à nouveau sur **C** pour le fermer.



Pour passer d'une option à l'autre dans chaque emplacement, appuyez sur la touche correspondant au numéro de l'emplacement de votre choix. Vous pouvez aussi cliquer sur le nom d'un accessoire pour vous en équiper.

- Sauf mention contraire, tous les accessoires sont destinés à des armes de type fusil.

Viseur Reflex	Adapté pour des cibles (de préférence en mouvement) de courte à moyenne portée. La visée holographique rouge compense la vitesse de mouvement de votre arme.
Zoom d'assaut	Un système simplifié avec un viseur standard et un zoom limité : c'est l'outil idéal des fusils d'assaut.
Zoom de sniper	Un système longue portée plus évolué, offrant deux niveaux de zoom et un indicateur de distance.
Module lampe-torche	Une lampe-torche intégrée permettant de mieux éclairer les cibles, mais dévoilant la position de son utilisateur.

Module de visée laser	Projette un laser rouge pour mieux acquérir la cible. Comme pour la lampe-torche, la haute visibilité de ce module rend son utilisateur plus facile à repérer.
Accessoire lance-grenades	Permet d'équiper les armes de type fusil d'assaut avec un lance-grenades.
Accessoire tactique	Permet d'utiliser des munitions tactiques illimitées sur les cibles ennemies pendant 60 secondes.
Silencieux	**(fusil ou pistolet)** Permet de réduire le bruit et la visibilité des tirs. Plusieurs types de silencieux sont disponibles pour les pistolets et les fusils.

Astuce : les silencieux sont plus adaptés aux attaques rapprochées car ils réduisent la puissance des tirs, en particulier sur des longues distances.

Laser/Module léger pour pistolet	Une unité combinant les fonctionnalités de la lampe-torche et du laser dans un seul accessoire.

MUNITIONS

Vous pouvez obtenir des munitions de la même manière que les armes : en éliminant des ennemis ou en prenant leurs bases. Ramassez les armes abandonnées pour récupérer les munitions disponibles. Chaque arme requiert des munitions spécifiques, alors pensez bien à conserver toutes les recharges disponibles.

Astuce : les munitions explosives du FY71 sont souvent stockées dans les camps de l'APC.

AUTRES ARMES

Grenades à fragmentation	Elles explosent en produisant des éclats mortels. C'est le meilleur choix pour les attaques antipersonnel.
Grenades fumigènes	Elles vous fournissent une couverture et sont très utiles pour déloger des ennemis.
Grenades flash	Elles produisent une lumière aveuglante pour désorienter vos ennemis.
Explosifs	Des explosifs plastiques standards à usage multiple. Equipez-vous-en, puis faites un clic-gauche pour placer la charge. Faites un clic-droit pour activer le détonateur, puis un clic-gauche pour lancer la détonation.

- Pour lancer une grenade, maintenez puis relâchez **G**. Pour ajuster la portée, modifiez votre angle de tir en orientant la souris . Passez en mode Force pour étendre la portée des grenades. Pour passer d'un type de grenade à l'autre, appuyez sur **H**.

VEHICULES

Etant donné qu'ils vous offrent transport, puissance d'attaque et protection contre les tirs ennemis, tous les véhicules sont susceptibles de vous donner un avantage tactique. Dans les véhicules disposant d'un système d'affichage intégré, l'ATH de la nanocombinaison se synchronise pour vous offrir un contrôle total.

- Pour utiliser un véhicule, approchez de l'une de ses portes et appuyez sur **F**.
- Utilisez les touches de déplacement (**Z, Q, S, D**) pour vous diriger.
- Changez de vue en appuyant sur **F1**.

Quand vous êtes dans un véhicule, trois nouveaux éléments apparaissent dans l'ATH :

Indicateur de position : les points blancs indiquent les places disponibles dans le véhicule. Votre place est signalisée par un point vert.

Vitesse : vitesse du véhicule en km/h (ou en noeuds pour les véhicules nautiques).

Dégâts : pourcentage de dégâts subis par le véhicule.

- Changez de place en appuyant sur la touche numérotée correspondante. En général, **1** désigne le siège du pilote et **2** correspond à la position du mitrailleur.

ARMEMENT DES VEHICULES

Prenez position pour manipuler les armes disponibles dans le véhicule.
Orientez la souris ⇳/⇔ pour viser et faites un clic-gauche pour tirer avec l'arme principale (si disponible, faites un clic-droit pour tirer avec l'arme secondaire).
De nombreuses armes disposent de munitions illimitées mais peuvent surchauffer en usage continu, et doivent alors refroidir avant de pouvoir reprendre le tir.

VTL/Bateau	Faites un clic-droit pour utiliser l'artillerie embarquée de ces véhicules. En niveau Facile ou Normal, vous pouvez tirer depuis le siège du pilote, mais, en mode Difficile ou Delta, vous devez prendre la place de l'artilleur pour pouvoir utiliser la mitrailleuse.
Char	Depuis le siège du pilote, vous pouvez tirer des missiles (clic-gauche) ou utiliser l'artillerie (clic-droit). Un indicateur de portée apparaît sur votre ATH pour vous aider à évaluer la distance de tir : orientez la souris pour augmenter l'arc de tir pour les frappes longue distance. Si vous êtes à la place du mitrailleur, faites un clic-gauche pour utiliser la mitrailleuse et un clic-droit pour zoomer.
ADAV/Hélicoptère	Si vous êtes aux commandes, vous disposez de missiles et de capacités d'artillerie. Utilisez le système de verrouillage des cibles pour opérer des frappes plus précises.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Votre progression est automatiquement sauvegardée lorsque vous atteignez un point de contrôle de la mission. Vous pouvez également la sauvegarder manuellement à l'aide de l'une de ces deux méthodes :

- Pour effectuer une Sauvegarde rapide, appuyez sur **F5**. Vous ne pouvez avoir qu'un fichier de Sauvegarde rapide. Si vous réutilisez la Sauvegarde rapide, la précédente sera écrasée.
- Appuyez sur **Echap** pour ouvrir le menu Pause, sélectionnez CHARGER/SAUV., puis SAUVEGARDER LA PARTIE. Choisissez un emplacement de sauvegarde, entrez le nom que vous désirez pour votre partie, puis sélectionnez SAUVEGARDER.

Si vous mourez au cours de votre mission, votre dernière sauvegarde se charge automatiquement. Vous pouvez aussi charger votre dernière Sauvegarde rapide à tout moment en appuyant sur la touche de Chargement rapide (**F8** par défaut).

- Pour sélectionner un fichier à charger en cours de partie, appuyez sur **Echap** pour ouvrir le menu Pause et choisissez CHARGER/SAUV.>CHARGER UNE PARTIE, puis sélectionnez la sauvegarde à charger. A partir du menu principal, vous pouvez également choisir CHARGER/SAUV., puis suivre les instructions détaillées ci-dessus.

  Remarque : vous ne pouvez charger que les sauvegardes créées dans le profil sélectionné.

OPTIONS

Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal ou le menu Pause, puis procédez à des ajustements dans PARAMETRES DE JEU et PARAMETRES SYSTEME, ou choisissez REGLAGE SOURIS & CLAVIER/REGLAGE MANETTE pour voir ou modifier vos commandes de jeu. La plupart des options sont suffisamment claires pour ne pas faire l'objet d'explications, mais les exceptions ci-dessous échappent à la règle.

PARAMETRES DE JEU

INERTIE ARME	Déplacez le curseur à gauche ou à droite pour réduire ou accroître l'ampleur du mouvement de l'arme à l'écran. Un mouvement ample ajoute au réalisme du jeu.

REGLAGE SOURIS & CLAVIER

DEPLACEMENTS> SOURIS SOUPLE	Cochez la case pour activer la Souris souple. Cela limite les effets des mouvements saccadés de la souris mais risque de ralentir quelque peu vos déplacements à l'écran.

PARAMETRES SYSTEME

GRAPHISMES> PARAMETRES OPTIMAUX	C'est le moyen le plus simple de tirer toute la quintessence de *Crysis* avec votre PC : les paramètres graphiques les plus adaptés à votre machine sont automatiquement détectés.

Remarque : vous pouvez également modifier les options graphiques manuellement en sélectionnant PARAMATRES SYSTEME>AVANCES pour ajuster les paramètres dans les menus déroulants.

MULTIJOUEUR

Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal pour affronter d'autres joueurs en ligne (**voir p. 24**) ou en réseau local (**voir p. 24**). Rejoignez ou hébergez une Partie instantanée aux allures de match à mort (**voir p. 23**) ou une partie plus stratégique de Lutte pour l'énergie (**voir p. 23**).

Choisissez une carte multijoueur dans la liste suivante pour sélectionner des joueurs en ligne ou sur un réseau local :

Armada :	Armada
Outpost :	Avant-poste
Quarry :	Carriere
Steel Mill :	Acierie
Plantation :	Plantation
Beach :	Plage
Refinery :	Raffinerie
Shore :	Rivage
Mesa :	Mesa

> **Remarque :** foncez directement dans une partie en ligne en sélectionnant PARTIE RAPIDE. Par défaut, vous êtes automatiquement dirigé vers un serveur pour Partie instantanée. Vous pouvez ajuster les options de sélection d'une Partie rapide dans le menu principal ou le menu Pause en choisissant OPTIONS>PARRAMETRES DE JEU>OPTIONS PARTIE RAPIDE.

BONUS EN MULTIJOUEUR

Certains équipements et armes sont réservés aux modes de jeu Multijoueur : utilisez les technologies humaines et extraterrestres pour prendre le dessus.

Lanceur tactique	Le top du top des armes de destruction : il tire des têtes nucléaires miniatures qui dévastent totalement la zone localisée.
Accélérateur de molécules (ACMO)	Convertit l'humidité de l'air en tessons de glace propulsés à très grande vitesse pour s'enfoncer dans leur cible.
Accessoire Modérateur de molécules (ARMO)	Optimise l'ACMO pour tirer un rayon glacé qui gèle tout ce qu'il touche.
Laser/Module léger	Ce module qui combine visée laser et lampe-torche est disponible pour le pistolet et le fusil en mode Multijoueur.
Grenade nanodisruptive	Crée un champ électromagnétique qui neutralise temporairement les fonctionnalités de la nanocombinaison de tous les soldats situés dans le périmètre du champ.
Claymore	Lorsqu'elle est déclenchée, cette mine antipersonnel peut être orientée pour causer des dégâts dans une direction donnée, face à elle.

Mine	Explosif simple à l'usage, qui se déclenche au contact de la matière : l'idéal pour endommager les véhicules.
Crochet électronique	Vous ne pouvez pas utiliser les véhicules ennemis si vous ne les avez pas déverrouillés au préalable : ce crochet peut vous permettre de vous emparer des engins abandonnés.
Radar portatif	Affiche toutes les unités ennemies localisées dans un rayon limité sur le radar tactique pendant un laps de temps limité, pour que votre équipe puisse se tenir informée.
Chalumeau de réparation	Répare les véhicules endommagés, mais il faut descendre de l'engin pour utiliser le chalumeau.

Remarque : Des armes supplémentaires sont disponibles dans certains véhicules en Multijoueur.

LUTTE POUR LE POUVOIR

Vos choix stratégiques comptent autant que votre puissance de frappe dans le mode Lutte pour le pouvoir. Engagez-vous dans l'armée américaine ou l'APC, et aidez votre camp à mettre au point de nouvelles armes afin de s'emparer et de développer la technologie extraterrestre pour éliminer le QG ennemi.

- La destruction du QG adverse vous assure la victoire. Vous pouvez en outre instaurer un nombre limite de tués et déclarer vainqueur la première équipe qui atteindra cette limite, ou bien définir une limite de temps, l'équipe vainqueur étant celle qui aura atteint le meilleur score à la fin du temps imparti.

Astuce : choisissez MULTIJOUEUR>DIDACTICIEL dans le menu principal pour visionner un guide vidéo du mode Lutte pour le pouvoir.

Capturez une usine de prototypes, puis prenez le contrôle des zones de crash extraterrestres pour l'alimenter et produire des armes évoluées. Emparez-vous d'usines de véhicules, d'usines d'armement et d'usines navales pour avoir accès à différents types d'engins qui vous aideront dans votre lutte acharnée, et prenez les bunkers stratégiques pour déployer vos forces de défense. Vous pouvez aussi y acheter des munitions et des armes.

- Tuer des adversaires et gagner des points de capture vous rapporte du prestige que vous pouvez ensuite dépenser en équipements plus lourds et destructeurs dans les zones d'achat.

Astuce : seules trois armes sont assez puissantes pour détruire un QG adverse : le char de singularité, le char tactique et le lanceur tactique.

PARTIE INSTANTANEE

Plongez dans l'action avec les forces américaines dans un match à mort classique pour gagner la suprématie du champ de bataille, avec un maximum de 32 joueurs. Avec des temps de régénération réduits à l'extrême et une jouabilité sans temps mort, le mode Partie instantanée est le choix idéal pour vivre des sensations fortes.

PARTIE INTERNET

Sélectionnez PARTIE INTERNET dans le menu Multijoueur et rejoignez une partie en ligne pour affronter des joueurs du monde entier à *Crysis*. Une fois que vous avez créé un compte (consulter la *rubrique Création d'un compte*, voir ci-dessous), suivez les instructions détaillées dans la rubrique *Salon* (voir ci-dessous) pour rejoindre ou créer une Partie Internet.

VOUS DEVEZ VOUS ENREGISTRER A GAMESPY POUR ACCEDER AUX FONCTIONS EN LIGNE. CONNEXION INTERNET REQUISE. VOUS POUVEZ CONSULTEZ LES CONDITIONS EN LIGNE SUR LE SITE : WWW.GAMESPY.COM (SITE EN ANGLAIS)

CREATION D'UN COMPTE

Avant de pouvoir jouer en ligne, vous devez créer votre propre identifiant de connexion afin de créer un compte GameSpy. A l'écran d'identifiant de connexion, sélectionnez NOUVEAU COMPTE, entrez les informations demandées et appuyez sur CREER pour valider votre nouveau compte.

- Si vous disposez déjà d'un compte GameSpy, saisissez votre Nom de connexion et votre mot de passe à l'invite. Si vous avez oublié votre mot de passe, cliquez sur MOT DE PASSE OUBLIE et suivez les instructions pour en recevoir un autre.

PARTIE EN RESEAU LOCAL

Faites une partie Multijoueur en réseau local avec d'autres joueurs. Pour rejoindre ou créer une Partie en réseau local, suivez les instructions détaillées dans la rubrique Salon (voir ci-dessous).

SALON

La liste de serveurs affiche les informations relatives aux serveurs disponibles, comme énoncé en en-tête. Les colonnes de gauche indiquent (de la gauche vers la droite) si les serveurs sont bloqués, avec classement, dans votre liste de favoris et s'ils utilisent Punkbuster. Mettez un serveur en surbrillance pour obtenir plus de détails dans la partie INFOS SERVEUR située sur la gauche. Pour restreindre le nombre de serveurs, utilisez l'option FILTRES ou, en Partie Internet, cliquez sur les onglets pour visualiser TOUS LES SERVEURS, vos SERVEURS FAVORIS (sélectionnés en cliquant sur AJOUTER SERVEUR AUX FAVORIS) ou les DERNIERS SERVEURS fréquentés.

- En Partie Internet, sélectionnez l'onglet DISCUSSION pour voir ou rejoindre un salon de discussion.

Pour rejoindre une partie existante, mettez un serveur de la liste en surbrillance et cliquez sur REJOINDRE . Vous pouvez également cliquer sur CONNEXION A L'IP, puis entrer votre adresse IP, votre numéro de port et votre mot de passe.

Pour créer une partie, sélectionnez CREER PARTIE, puis ajustez les options de votre partie.

- Définissez la liste des cartes en choisissant Partie instantanée ou Lutte pour l'énergie dans le menu déroulant, sélectionnez le nom d'une carte et cliquez sur AJOUTER A LA LISTE. Mettez une carte de la liste en surbrillance pour consulter et ajuster ses paramètres en dessous.

Une fois que vous avez ajusté les derniers paramètres, cliquez sur JOUER pour plonger dans l'action.

DEPANNAGE

SUPPORT TECHNIQUE EN LIGNE

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de ce jeu, veuillez vous rendre sur notre support technique en ligne à l'adresse **http://www.electronicarts.fr**, rubrique Aide technique, pour consulter les dernières solutions techniques et pour pouvoir nous envoyer vos questions techniques.

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'EA Store, assurez-vous que le logiciel EA Store est en cours d'exécution, puis sélectionnez Aide en haut de la fenêtre EA Store. Une nouvelle fenêtre de navigateur affichant les astuces de dépannage apparaît.

SUPPORT HORS LIGNE

Ce jeu inclut un fichier de support technique pour vous aider à résoudre vos éventuels problèmes. Le fichier de support technique se trouve dans le même dossier que celui du jeu. Vous pouvez également obtenir de l'aide via notre Service Consommateurs (voir la partie *Service Consommateurs* ci-dessous).

PROBLEMES D'EXECUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents:

Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur **http://www.nvidia.fr** pour vous les procurer.

Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur **http://ati.amd.com/support/driver-fr.html** pour vous les procurer.

- Si vous utilisez la **version disque** de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GENERALES DE DEPANNAGE

- Si vous possédez la **version disque** de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu «options» du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour des performances de jeu optimales, vous pouvez désactiver votre antivirus (sauf pour le jeu en ligne) ou les applications d'arrière-plan de Windows. Assurez-vous cependant de bien relancer votre antivirus après avoir quitté le jeu.

JEU EN LIGNE AVEC UN ROUTEUR OU UN PARE-FEU

Vous trouverez ci-dessous les ports réseau requis pour jouer en ligne. Si vous utilisez un pare-feu (qu'il s'agisse du pare-feu logiciel de Windows ou d'un pare-feu matériel), vous devez permettre au jeu d'utiliser les ports d'entrée et de sortie suivants :

UDP : 64087
TCP : 29900 - 29901
TCP : 28910
TCP : 6667
TCP : 28901
TCP : 28910
UDP : 29910
UDP : 27900 - 27901
TCP : 443
TCP : 80

TRANSFERT DE PORTS

Si vous vous connectez à Internet par un routeur, l'activation du transfert de ports vous permettra de résoudre de nombreux problèmes de connexion réseau. Tous les routeurs possèdent des méthodes de transfert de ports différentes, mais les indications suivantes devraient déjà vous aider :

1. Accédez au panneau d'administration de votre routeur. La plupart des routeurs disposent d'une interface Web vous permettant de configurer le transfert de ports. Les conventions de nommage sont différentes pour chaque routeur, mais vous pouvez chercher des références telles que Transfert de ports, Services, Serveurs virtuels, Services entrants, Applications ou Jeu.
2. Vous devez ensuite créer de nouvelles règles pour transférer vers l'adresse IP de votre PC les numéros de ports indiqués ci-dessus. Vous pouvez trouver l'adresse IP de votre PC depuis le menu Démarrer de Windows. Cliquez sur DEMARRER > EXECUTER… puis tapez **cmd**. Cliquez sur OK.
3. A l'invite de commande, tapez **ipconfig** puis appuyez sur ENTREE. Vos paramètres réseau de base sont affichés avec votre adresse IP.

Voici un paramètre standard de transfert de port :

Port – 3658, **Protocole** – UDP, **Trafic** – Entrant, **Transféré vers** – [votre adresse IP – exemple : 192.168.1.3].

DMZ

De nombreux routeurs vous permettent de configurer votre PC en DMZ (zone démilitarisée). Avec le système DMZ, tous les ports entrants de votre routeur sont transférés vers votre PC. Vous pouvez ainsi résoudre les éventuels problèmes de connectivité, mais vous perdez les protections de sécurité offertes par votre routeur.

Pour plus d'informations sur les pare-feux, le transfert de ports et le système DMZ, utilisez le «Formulaire de Contact» disponible à l'adresse **http://www.electronicarts.fr**, rubrique «Aide technique».

SERVICE CONSOMMATEURS

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site **http://www.electronicarts.fr**, rubrique «Aide technique».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre service consommateurs qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre service consommateurs pour la France métropolitaine au :

0890 560 560

(0,15 €/min depuis un poste fixe, hors surcoût éventuel selon opérateur)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre service consommateurs pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Remarque : le Service consommateurs ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler **:**

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur «Exécuter...». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur «OK».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations...» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Remarque : le Service consommateurs ne propose pas de codes ou soluces.

Remarque : si vous avez acheté ce jeu sur EA Link, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf**.

SUIVEZ LES DERNIERES NOUVEAUTES EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter Ce mois-ci chez EA ! L'inscription est rapide et gratuite et vous permettra de connaître toutes les nouveautés en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux. Rendez-vous donc sur le site :

www.electronicarts.fr

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts, consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.

GARANTIE

GARANTIE LIMITEE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique Retour après la garantie, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus «en l'état», ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le «Retour après la garantie».

RETOUR APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service consommateurs Electronic Arts
TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : Les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

EAF01605218MT